KOKOSNUß-ESKAPADEN
präsentiert
JACK THE NIPPER
(JACK, DER BENGEL)

Stellen Sie sich folgende Situation vor: die Sonne brennt glügend heiß auf einen tropischen Urwald herunter, und die einzigen Geräusche, die man hören kann, sind das Geschrei der Affen, einen trompetenden Elefanten und das kreischen der Sittiche. Gazellen grasen friedlich und Zebras trinken sachte an einer tropischen Wasserstelle, während plötzlich der Frieden durch das Dröhen eines Flugzeugs gestört wird.

Auf einmal unterbricht ein triumphierender Schrei, der einem das Blut in den Adern gerinnen läßt, gefolgt vom dem Geräusch eines dumpfen Anpralls, die Ruhe – Jack ist gelandet!

So beginnt die Geschichte von Jack und seinem Abenteuer im Dschungel. Nachdem er so niederträchtig in seinem letzten Abenteuer gewesen war, sind Jack und seine Eltern nun auf dem Weg nach Australien als Folge ihrer Ausweisung. Jack ist nicht besonders glücklich darüber, und er entscheidet sich, aus dem Flugzeug zu springen, wobei er seine Windeln als Fallschirm benutzt. Sein Vater macht sich sofort auf die Jagd nach ihm. Nachdem Jack im Dschungel gelandet ist, stellt er dauernd Dummheiten mit tropischem Beigeschmack an, um zu vermeiden, daß ihn sein Vater erwischt und ihm seinen Hintern versohlt.

Es gibt vieles, was unser Flüchtling anstellen kann, und Sie können jede Wette eingehen, daß er dies auch findet! Da er nur kurze Beine hat, findet Jack, daß das Schwingen von Liane zu Liane ein sehr schnelles Mittel zur Fortbewegung ist. Dies kommt ihm besonders zugute, wenn er von den beutesuchenden Eingeborenen verfolgt wird: Jack entledigt sich ihrer entweder durch das Schmeißen von Kokosnüssen auf ihre Köpfe oder durch das Blasen seines Blasrohrs in ihre Richtung.

Erwartungsgemäß versucht Jack so frech wie möglich zu sein, wann immer er kann. Sollte Jacks Vater ihn jedoch erwischen, so ist dies das Ende seiner Eskapaden, wobei auch der von ihm so gefürchtete Windelausschlag anfängt.

Viele Aufgaben und Rätsel warten auf Jack in den „Kokosnuß-Eskapaden" – wagen Sie sich an diese neue Herausforderung heran?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, „Kokosnuß-Eskapaden" zu spielen – entweder für die höchste Punktzahl oder für die größten Frechheiten, oder für beides zusammen.

Am unteren Rand des Bildschirms sind zwei Taschen – die linke Tasche ist für Frechheitsgegenstände, die rechte für Waffen. Diese werden automatisch in die entsprechende Tasche plaziert. Gegenstände in der Tasche für Frechheit können nur gegen andere Gegenstände gleicher Natur ausgetauscht werden.

Hier ist eine Auswahl nützlicher Gegenstände:

Fett
Honig
Zwiebeln
Holzwurm
Schild
Holzklotz

Aber es sind noch viel mehr solcher Gegenstände zu finden!

BEWEGEN

SPECTRUM, AMSTRAD & MSX

Tastatur

Z – Links
X – Rechts
K – Bücken/Aufheben
O – Auf
Ø – Feuer
H – Spielpause
M – Musik an/aus

Drücken Sie **AB** und **FEUER**, um einen Gegenstand zu benutzen.

Als Alternative kann bei Amstrad und MSX ein Joystick benutzt werden.

Die Spectrum-Version läßt sich mit Kempston, Interface II und Cursor-Joystick kombinieren.

BEACHTEN SIE BITTE:

Sollten Sie einen Spectrum + 2 benutzen, wählen Sie Interface II und schließen Sie Ihren +2 veträglichen Joystick an Port 1 an.

CBM 64/128

Alle Bewegeungen werden durch einen Joystick in Port 2 kontrolliert.

CBM-Taste – Spielpause einschalten
FEUERKNOPF am **JOYSTICK** – Spielpause ausschalten
RUN/STOP – Spiel aufgeben (wenn auf Pause geschaltet)
CTRL-Taste – Musik an/aus

LADEANLEITUNGEN

CBM 64/128

KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

DISKETTE: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD"*",8,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automastiches Laden und Starten des Programms.

SPECTRUM 48K

LOAD"" eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorder drücken. Dies bewirkt eine automatisches Laden und Starten des Programms.

SPECTRUM 128K/+2

Wie Spectrum 48K

SCHNEIDER

KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL** (CTRL) und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programmes.

DISKETTE: Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **:CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

MSX

Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. **BLOAD"CAS:",R** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders drücken. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.